PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

Pubblicazione informativa ONGAME NETWORK n. 107 | febbaio 2025

SNIPER ELITE®

RESISTANCE

DISPONIBILE

ORA

16+ www.pegi.info

PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE

© 2025 Rebellion. The Rebellion name and logo, and the Sniper Elite name and logo and the Sniper Elite eagle are trademarks of Rebellion and may be registered trademarks in certain countries. All rights reserved.
©2025 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation", "PS5", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox One, Xbox X|S and Xbox Game Pass are trademarks of the Microsoft group of companies.

FIRESHINE GAMES REBELLION

Pubblicazione informativa ongame network
n. 107 | febbraio 2025
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
marketing@ongame-network.it
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini Valerio Turrini
Marco Inchingoli Marco Grande Arbitro
Jacopo Filisetti Alex Campanelli
Diego Pierantoni

Carissimi Players,
questo inizio dell'anno è caratterizzato dall'annuncio (parolone perché finora abbiamo visto solo un video e sentito tante chiacchiere) della nuova console Nintendo Switch 2 che si è fatta attendere non poco e continuerà a farlo fino al 2 aprile quando ci sarà dato di sapere la data effettiva di uscita, con che giochi uscirà e, particolare non di poco conto, il prezzo di acquisto.
Dedichiamo alla console di casa Nintendo un ampio spazio sperando di avere sempre più particolari di cui raccontarvi nei prossimi numeri.
L'inizio del 2025, sempre per rimanere nel mondo dei games, aspettando sempre l'annuncio che attendiamo tutti, si apre con due titoli che promettono benissimo come Kingdom Come Deliverance 2 e Monster Hunter Wilds.
A dire il vero quest'ultimo ha una saga ventennale alle spalle che è garanzia di qualità per gli appassionati del genere e anche ai cacciatori di mostri dedichiamo un ampio spazio.
Ma il fenomeno che sta caratterizzando questi ultimi mesi, a detta di tutti gli addetti ai lavori anche in maniera inaspettata, sono le carte Pokémon.
Stanno spopolando una uscita dopo l'altra, stanno innescando meccanismi di accaparramento, di valutazione assurda e una vera e propria caccia dei fans per trovarle nei negozi che ormai son presi d'assalto.
Potrebbe ricordare il periodo quando uscì la PlayStation 5 e non ce ne erano in giro ma in questo caso il fenomeno è maggiore in termini di numeri e oltretutto perdura nel tempo con le diverse espansioni.
Pensate che nel corso di un meeting con l'importatore esclusivista per l'Italia, ci è stato anticipato che i botti veri li stanno preparando per il 2026! Ma cosa succederà?
Insomma, per fortuna che c'è sempre da divertirsi.
Buona lettura e alla prossima.

EG

IN QUESTO NUMERO

06 FOCUS
Vent'anni di Monster Hunter: una saga che ha appassionato milioni di cacciatori!

10 FUNKOMANIA
Quanti negozianti... son collezionisti

14 ELECTRONICS
Finalmente la "2"

17 INSERTO
Poster del mese
Calendario uscite febbraio

21 ULTIMATE TEAM
One million team

22 REVIEW
Donkey Kong Country Returns HD

24 SMART MANIA
Innistrad Remastered

26 REVIEW
Dynasty Warriors Origins

28 RETROGAMING
1993 Yo! Joe! Beat the Ghosts

30 REVIEW
Black Mith: Wukong

32 SMART MANIA
Xiaomi 15: meno cornici più potenza

MONSTER

WI

16
www.pegi.info

PRENOTA
28 FEBBRA

©CAPCOM
"PlayStation" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

HUNTER
LDS
A ORA
IO 2025
PS5
XBOX SERIES X|S
CAPCOM

VENT'ANNI DI MONSTER HUNTER: U
CHE HA APPASSIONATO MILIONI DI

La saga affonda le sue radici nel lontano 2004 quando Capcom mise sul mercato lo storico PlayStation 2, portando sui nostri schermi l'ormai leggendaria formula che ha fatto impazz

L'idea alla base di Monster Hunter è molto semplice, parliamo di un hunting game a tema fantasy dove il nostro obiettivo è abbattere il mostro di turno, raccoglierne le risorse per poter migliorare il nostro arsenale e tornare di nuovo a caccia di mostri, sempre più grandi, pericolosi e difficili da abbattere.
La forza di Monster Hunter oltre alla sua semplicità è stata anche quella di essere un precursore nel multiplayer, visto che già il primissimo capitolo permetteva di giocare in co-op online in un'epoca dove il multiplayer non aveva ancora fatto il grande salto.
Capcom però aveva le idee chiare, l'idea di giocare con altri compagni cacciatori è da sempre stata radicata nell'impianto ludico della serie e dopo un successo più che soddisfacente del primo capitolo su PS2, Capcom capì che l'evoluzione definitiva della serie sarebbe stata il portatile e approdò su PSP.

Monster Hunter Freedom su PSP è stato uno dei principali motori della console portatile di casa Sony, che soprattutto in Giappone si trasformò in un vero e proprio fenomeno di culto, rendendo Monster Hunter un brand radicato nella cultura pop giapponese.

La possibilità di giocare in multiplayer locale, collegando più console vicine insieme, rese Monster Hunter un fenomeno sociale, che spingeva i giocatori ad incontrarsi per giocare insieme in sessioni anche brevi, tra un viaggio in treno o durante la ricreazione a scuola, accrescendo la popolarità del brand a dismisura, rendendolo di fatto una delle

NA SAGA
CACCIATORI!

primo capitolo sulla mitica
ire milioni di videogiocatori.

IP più importanti di Capcom.
La popolarità in Occidente crebbe col tempo, soprattutto con i successivi capitoli della serie Freedom e con i vari Portable 2nd e Portable 3rd, campioni di incassi in Giappone.
Il grande salto in Europa fu consacrato con l'arrivo del gioco su piattaforme Nintendo, con Monster Hunter Tri su Wii che sfruttò appieno la Wii Mania e i Wiimote, ma ancora una volta il successo più grande arrivò nella sua versione portatile, con i capitoli su Nintendo 3DS che affinarono ulteriormente la formula del gioco e che resero la serie ancora più amata tra grandi e piccoli, con giochi quali Monster Hunter 4 e Monster Hunter Generations che tutt'oggi vengono ricordati tra i migliori della serie.
La saga continua ad evolversi e l'arrivo di Monster Hunter World e Monster Hunter Rise sulle console casalinghe non ha fatto che accrescere l'interesse da parte dei fan e reso il gioco più accessibile e appetibile a chi nel tempo non lo aveva mai considerato.
Diciamo considerato per un motivo ben preciso, perché è praticamente impossibile non averlo mai conosciuto come gioco o come brand vista la sua enorme diffusione anche al di fuori del videogioco.
Negli anni il marketing dietro a Monster Hunter è cresciuto notevolmente e il brand si è espanso includendo dei romanzi e ultimamente anche un film live action di dubbia qualità.
(continua)

(segue) In tutto ciò la Monster Hunter mania è destinata a proseguire visto che a breve vedrà la luce un nuovissimo capitolo che promette diverse novità interessanti.
Monster Hunter Wilds è in uscita su console PS5, Xbox Series X/S e PC Windows il prossimo 28 febbraio con la promessa di essere l'esperienza di caccia definitiva! Tra le principali novità che verranno introdotte troviamo un nuovo ricchissimo mondo di gioco, caratterizzato da una diversità di biomi e ambientazioni mai vista prima, il tutto interconnesso in varie open map liberamente esplorabili, ognuna caratterizzata da fauna locale e da un sistema meteo dinamico che metterà a dura prova la nostra caccia.

La varietà nelle ambientazioni influenzerà anche il comportamento dei mostri, che reagiranno diversamente al meteo, al ciclo giorno-notte, aggiungendo ulteriore profondità alla nostra strategia di caccia.

Inoltre, anche se non ci si aspetta una scrittura cinematografica, in Monster Hunter Wilds ci sarà una particolare attenzione anche alla narrativa del gioco, con la presenza di una storyline narrata da cutscene e dialoghi, cosa che, come sappiamo, di solito è quasi totalmente assente nella serie.

La presenza di una storyline da seguire andrà ad abbattere un ulteriore muro con tutti quegli utenti che hanno bisogno di una linea guida per godersi un gioco e che magari accompagnati negli inizi della loro carriera da cacciatori prenderanno poi il volo e si godranno in autonomia l'enorme libertà e possibilità che il gioco avrà da offrire.
Monster Hunter è una delle saghe che più abbiamo amato nel tempo, una di quelle serie intramontabile che non stanca mai e che inevitabilmente attira la nostra attenzione ad ogni nuova uscita e ora come vent'anni fa, non vediamo l'ora di avventurarci nel nuovo mondo che Capcom ci regalerà e di affrontare le creature più mostruose e fantastiche che Monster Hunter Wilds ha da offrirci!

Anno	Titolo	Console
2004	Monster Hunter	PlayStation 2
2005	Monster Hunter G	PlayStation 2, Wii
	Monster Hunter Freedom	PlayStation Portable
2006	Monster Hunter 2	PlayStation 2
2007	Monster Hunter Freedom 2	PlayStation Portable
2008	Monster Hunter Freedom Unite	PlayStation Portable, iOS
2009	Monster Hunter Tri	Wii
2010	Monster Hunter Portable 3rd	PlayStation Portable, PlayStation 3
2011	Monster Hunter 3 Ultimate	Nintendo 3DS, Wii U
2013	Monster Hunter 4	Nintendo 3DS
2014	Monster Hunter 4 Ultimate	
2015	Monster Hunter Generations	Nintendo 3DS
2017	Monster Hunter Generations Ultimate	Nintendo 3DS, Nintendo Switch
2018	Monster Hunter: World	PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows
2019	Monster Hunter World: Iceborne	
2021	Monster Hunter Rise	PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Microsoft Windows
2022	Monster Hunter Rise: Sunbreak	
2025	Monster Hunter Wilds	PlayStation 5, Xbox Series X e Series S, Microsoft Windows

Kingdom Come Deliverance II

DISPONIBILE ORA

PS5 XBOX SERIES X|S

18 www.pegi.info

© 2024 Warhorse Studios s.r.o. Published by Deep Silver. Deep Silver is a division of PLAION. Deep Silver and PLAION and their respective logos are trademarks of PLAION GmbH, Embracer Platz 1, 6604 Hoefen, Austria.
Warhorse and Kingdom Come: Deliverance are registered trademarks of Warhorse Studios s.r.o. Portions of this software are included under license. © 2004–2025 Crytek GmbH. All rights reserved. Crytek, CRYENGINE and their respective logos are trademarks of Crytek GmbH.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.

CRYENGINE DEEP SILVER

QUANTI NEGOZIANTI ...
...SON COLLEZIONISTI

Chiacchieriamo un poco con chi ha avuto la fortuna di far diventare la passione (anche per i Funko POP) un lavoro

Dicci qualcosa di voi, nome, età, provenienza...
Siamo Alex e Chiara abbiamo 30 e 21 anni e veniamo da Bondeno in provincia di Ferrara e condividiamo insieme una super collezione di Funko pop !

Che lavoro fai per vivere? Anzi per acquistare pop...
Abbiamo un negozio Ongame a Cento, sempre in provincia di Ferrara, per condividere questa passione insieme a tante altre persone.

Innanzitutto com'è nata la passione per i funko pop?
Inizialmente non ci piacevano i pop poi, come ho letto anche molte altre volte in questa rubrica, c'è ne hanno regalato uno e da li è partito il tutto e non ci siamo più fermati.

Da quanto tempo collezioni e quale è stato il tuo primo pop acquistato?
Collezioniamo Funko ormai da 3 anni e i nostri primi pop sono stati due : James Hetfield dei Metallica e Cenerentola dei 100 anni Disney

Collezioni solo certe "famiglie" oppure acquisti tutto quello che ti piace?
Abbiamo scelte abbastanza mirate in base ovviamente a ciò che preferiamo, ma acquistiamo soprattutto brand Disney, Marvel, One Piece e Pokemon , poi qualche personaggio extra ci capita, non ci facciamo preclusioni.

Sai dirci quanti pop contiene la tua collezione? E quale di questi è quello a cui tieni di più?
La nostra collezione contiene per il momento 48 funko pop , quello a cui teniamo di più è il Moment di Rapunzel and Flynn dei 100 anni Disney , che ci rappresenta molto e che è anche un pop introvabile, crediamo non sia stato più ristampato.

Invece quale è il più raro e costoso che possiedi? Lo venderesti mai per un'offerta irrinunciabile?
Uno abbastanza introvabile è quello di Stan Lee, il "RE" della Marvel, però non arriva comunque ai livelli di Rapunzel and Flynn. In ogni caso non li venderei mai, a meno che non arrivino ad un prezzo assurdo.

SONIC
THE HEDGEHOG
POP!

POP!
DEMON SLAYER
KIMETSU NO YAIBA

raccontaci anche tu della tua collezione, dei tuoi desideri e delle tue passioni! mandaci le tue foto scrivici sul sito ongame-network.it oppure sui social

C'è un pop che hai cercato per tantissimo tempo prima di trovarlo? E invece quale ancora stai cercando?
Abbiamo recuperato da poco Franky di One piece che appunto stavamo cercando da tantissimo tempo e ora stiamo puntando Brook sempre di One Piece che speriamo di trovare prima o poi.

Un pop che non esiste ma vorresti fosse prodotto?
Partendo dal presupposto che marvel, disney e one piece sono coperti benissimo da Funko, penseremmo a qualcosa che va più verso il mondo della musica Italiana,ad oggi completamente inesistente nella collezione Funko, come Ultimo, Max Pezzali o Benji e Fede.

Hai qualcosa da rimproverare a Funko?
Diciamo proprio di no, sono perfetti così come sono e non hanno nulla per cui essere rimproverati, sono troppo belli!!

E infine, collezioni anche altro oltre i pop?
Abbiamo un'infinità di collezioni tra carte One piece, Pokemon, diverse Action Figures e tanti videogiochi, insomma condividiamo una grandissima collezione che teniamo gelosamente custodita nella nostra casa.

BEST SELLERS

i più venduti del mese

TOP 10

1° One Piece 1496 Roronoa Zoro Nothing Happened

2° Bitty POP: Mistery Disney Princess

3° One Piece 1775 Roronoa Zoro

4° One Piece Luffy Gear 5

5° One Piece S9 1771 Monkey D.Luffy

6° Marvel Gamerverse: Spider-Man 2 971

7° Arcane League of Legends S1- Vi

8° Squid Game 1222 Seong Gi-Hun 456

9° Pirates of the Caribbean 1482 Jack Sparrow

10° Ghostface 1607 Ghostface

FINALMENTE LA "2"

Nintendo ha ufficialmente svelato il successore della sua popolarissima console.

La nuova versione, in base a quanto mostrato nel trailer, presenta alcune modifiche significative, tra cui un misterioso pulsante quadrato, una seconda porta USB-C e dimensioni maggiori rispetto al modello precedente.
Il video non ha rivelato molti dettagli, limitandosi a mostrare il design della console di nuova generazione - joy-con inclusi - e anticipando il prossimo debutto di un nuovo capitolo di Mario Kart. Per scoprire tutto il resto sarà necessario attendere fino al 2 aprile, giorno in cui Nintendo ha programmato un Direct di presentazione. Per il lancio sul mercato, invece, servirà più tempo: considerando che la grande N ha organizzato eventi speciali in giro per il mondo almeno fino al 1° giugno, si può ipotizzare che la console arriverà nei negozi con l'inizio dell'estate.
La rivelazione più sorprendente, però, riguarda i Joy-Con, i controller della console. Il video di presentazione suggerisce che potranno essere utilizzati come un mouse, scorrendo su una superficie piana; questa funzionalità era già stata anticipata da alcune indiscrezioni, ma ora sembra confermata dal filmato ufficiale.
Le immagini mostrano i Joy-Con posizionati perpendicolarmente alla superficie e dotati di una sezione che ricorda la luce di un mouse ottico. Inoltre, si vede chiaramente che i controller si agganciano a un componente separato con piccoli cuscinetti sul fondo, proprio come un mouse per computer.
Questa nuova funzionalità solleva, però, alcune perplessità: i Joy-Con sono dispositivi piuttosto piccoli e sottili, non ergonomicamente adatti all'uso prolungato come mouse. Ciò potrebbe risultare problematico per generi videoludici che richiedono un utilizzo intensivo del puntatore, come i giochi strategici o le avventure punta e clicca.
Un altro aspetto degno di nota è il design completamente nero della nuova console, che si discosta dallo stile colorato tipico di Nintendo per avvicinarsi all'estetica più sobria di concorrenti come Microsoft. Questo, unito alla funzionalità mouse dei Joy-Con, sembra indicare un tentativo di Nintendo di espandere il proprio appeal verso un pubblico più vicino al gaming su PC.

In attesa di poter provare con mano Nintendo Switch 2 e i suoi nuovi Joy-Con, resta da vedere come questa funzionalità verrà integrata nei giochi e se Nintendo svilupperà accessori dedicati più ergonomici per l'uso come mouse. Ciò che è certo è che questa mossa segna un'ulteriore evoluzione nell'approccio di Nintendo al gaming, combinando la sua tradizionale creatività con elementi più familiari ai giocatori PC.

Secondo l'analista di Toyo Securities Hideki Yasuda, "il titolo è sceso perché la Switch 2 rivelata corrispondeva esattamente a quanto trapelato online e non presentava sorprese". Per il futuro c'è però ottimismo: "Mi aspetto che il titolo torni a crescere quando l'attenzione degli investitori si sposterà sulla data di lancio e sul prezzo dopo l'annuncio del 2 aprile".
Del resto anche l'interesse degli sviluppatori sembra essere in aumento: Switch 2 viene vista infatti come una novità pronta a dare una scossa ad un settore in calo. Le premesse perché Switch 2 sia un successo ci sono, così come alte sono le aspettative da parte degli analisti che prevedono nel 2025 vendite comprese tra 15 e 17 milioni di unità.

Quale sarà il prezzo di Nintendo Switch 2?

Non ci sono ancora informazioni ufficiali al riguardo e bisognerà probabilmente aspettare il Direct del 2 aprile per scoprirlo, ma il noto leaker Nick Baker ha espresso alcune interessanti riflessioni al riguardo.

"Se la persona che mi ha detto che l'uscita di Nintendo Switch 2 è fissata a giugno dovesse avere ragione, allora ciò potrebbe significare che anche i prezzi che mi ha riferito, da 449 a 499 dollari, potrebbero essere esatti", ha scritto Baker.

"Credo che quei 50 dollari extra siano per un bundle con Mario Kart", ha aggiunto il leaker, citando le sempre più numerose teorie secondo cui il gioco mostrato in azione nel trailer di Switch 2 sia appunto un nuovo episodio della celebre serie corsistica.
Una cifra plausibile?
Con il Nintendo Direct che verrà trasmesso il 2 aprile e la Nintendo Switch 2 Experience che girerà il mondo fino all'inizio di giugno, oltre ai vari rumor che puntano in tale direzione, appare senz'altro plausibile che la nuova console Nintendo possa fare il proprio debutto entro la fine del secondo trimestre.

PAPERSIMA
COLLECTION
TUBBZ
THE LORD OF THE RINGS

PLAYERS
CALENDARIO USCITE

1
2
3
4
5
6
7

04 PS5 - XBOX

8
9
10
11
12
13
14

11 PS5 - XBOX - NSW

15

PLAYERS
SUN DAY RED
workday

Burns &
Wilcox
ADP
SKECHERS

16
17
18
19
20
21

21 PS5 - NSW

21 PS5

25 NSW

22
23
24
25
26
27
28

28 PS5 - XBOX

28 PS5

FEBBRAIO

ONE MILLION TEAM

Andiamo col botto: una squadra ultra competitiva che vi renderà temibili per ogni avversario una volta che sarete riusciti a padroneggiarla a dovere

Siamo arrivati a gennaio, qualche soldino lo avrete messo da parte; quindi, la formazione che vi proponiamo non è esattamente tra le più economiche; con un milione di crediti dovreste riuscire a cavarvela, non una cifra esigua ma nemmeno chissà quanto iperbolica, giunti a questo punto della stagione di Ultimate Team.

Nel nostro 5-2-3 solo all'apparenza difensivo, in porta ci fidiamo di **Alisson**, il giusto compromesso tra prezzo e rendimento; davanti a lui le versioni base di **Van Dijk** (alzate la sua intesa con un allenatore proveniente dalla Premier League) e **Koundé**, sufficientemente performanti anche per chi gioca a livelli alti, mentre a completare il reparto c'è un **Diego Milito** nelle improbabili vesti di difensore centrale, sulle orme del fratello Gabriel, carta insospettabilmente notevole.

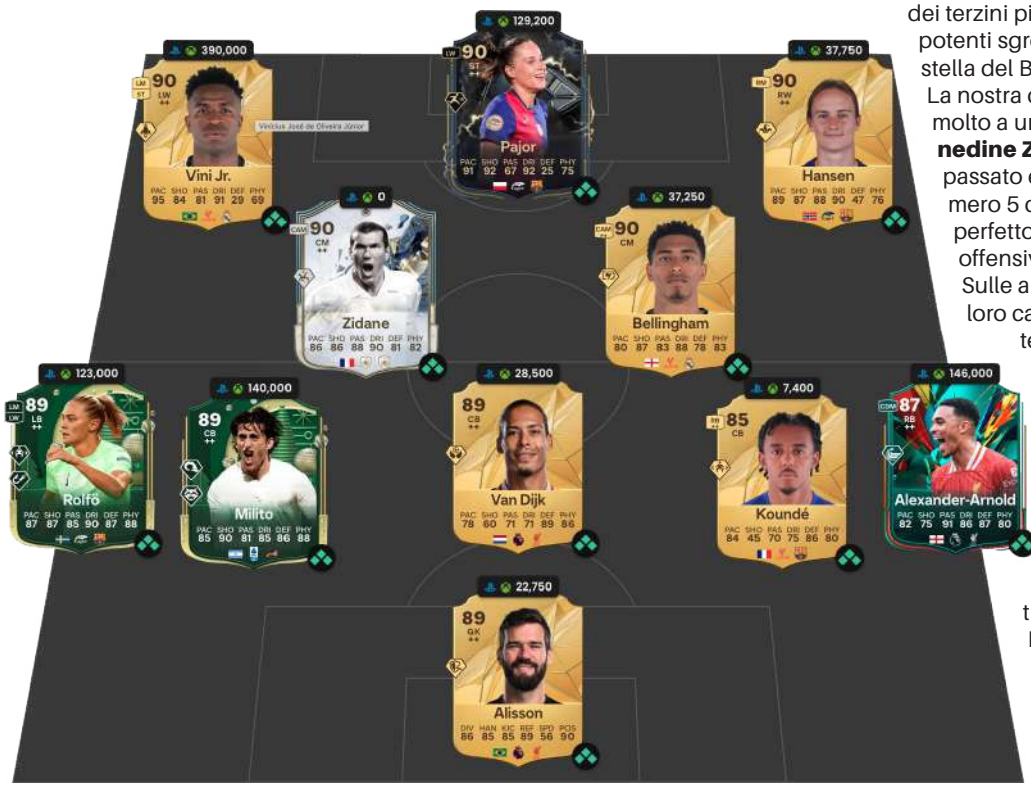
Sulle fasce spazio alla classe di **Trent Alexander-Arnold** Total Rush, uno dei terzini più completi del gioco, e alle potenti sgroppate di **Fridolina Rolfo**, stella del Barcellona femminile.

La nostra coppia di mediani somiglia molto a una linea di successione: **Zinedine Zidane e Jude Bellingham**, passato e presente della maglia numero 5 del Real Madrid, sono il duo perfetto che unisce letture e qualità offensiva.

Sulle ali, mentre tutti sfoggiano le loro carte speciali, non ci "accontentiamo" del nostro duo base, che non ha nulla da invidiare ai calciatori più esotici: nelle mani giuste, **Vinicius e Caroline Hansen** sono ancora imprendibili (se poi vi avanzano crediti per le loro versioni migliorate, ben venga).

Chiude il nostro XI un'altra calciatrice, la polacca **Ewa Pajor** del Barça, sperando che abbiate completato la SBC per la sua versione con overall 90.

Con la nostra squadra tra le mani avrete un boost significativo verso i piani alti di Ultimate Team; appuntamento al mese prossimo, con altri suggerimenti per voi!



rating	89	pac	85	pas	80	def	69
chemistry	33/33	sho	79	dri	85	phy	80

RITORNA IL RE DELLA GIUNGLA!

Nel 2010 Donkey Kong Country Returns segnò il grande ritorno di un'icona dei platform bidimensionali, riportando in vita una serie che sembrava ormai dormiente.

Con Donkey Kong Country Returns HD, Nintendo e Forever Entertainment cercano di modernizzare quel titolo per la Switch ma questo remaster è davvero la versione definitiva di un classico? La risposta, purtroppo, è più complessa di quanto vorremmo.
Donkey Kong Country Returns HD offre un'esperienza fedele al gioco originale, con una veste grafica migliorata e alcune piccole aggiunte, ma non riesce a capitalizzare appieno le potenzialità di un remaster.
Andiamo con ordine: il gameplay di Donkey Kong Country Returns rimane uno dei suoi punti di forza.
Il gioco è un platform impegnativo e appagante, che sfida i giocatori con livelli ben progettati e un ritmo serrato.
La fisica di Donkey Kong, con la sua inerzia unica, richiede un po' di tempo per essere padroneggiata, ma una volta presa confidenza, il gioco scorre fluido come un ruscello nella giungla.
Una modifica importante rispetto alla versione Wii è l'addio ai comandi motion: ora è possibile eseguire tutte le azioni tramite tasti e stick analogici, rendendo l'esperienza più comoda e precisa.
Tuttavia, chi volesse provare la nostalgia dei vecchi comandi può attivare il motion control nelle opzioni, anche se non lo consigliamo.

Il gameplay brilla ancora per la varietà di azioni disponibili: correre, saltare, rotolare e usare il potente schianto a terra sono tutti perfettamente integrati nel design dei livelli.

Ma c'è un'eccezione fastidiosa: la meccanica del soffio usata per spegnere fuochi o interagire con oggetti, questa funzione rallenta inutilmente il ritmo e risulta più una seccatura che una risorsa divertente.
Fortunatamente, la meccanica del soffio è richiesta raramente, soprattutto se non si punta al completamento al 100%.
Tuttavia, ogni volta che il gioco ci costringe a utilizzarla, il ritmo ne risente, ricordandoci perché questa funzione è stata completamente eliminata nel sequel, Donkey Kong Country: Tropical Freeze.
I livelli di Donkey Kong Country Returns sono progettati con grande attenzione ai dettagli, offrendo una varietà di ambientazioni che spaziano da giungle rigogliose a vulcani infuocati.
Ogni livello è ricco di segreti, percorsi alternativi e collezionabili, rendendo l'esplorazione una parte fondamentale del gameplay.
Detto questo, non tutti i livelli sono creati uguali. Alcuni scorrono via troppo rapidamente, mentre altri presentano picchi di difficoltà che potrebbero scoraggiare i giocatori meno esperti.
Per fortuna, il negozio di Cranky Kong offre oggetti utili, come cuori extra o pozioni che rendono i segmenti più ostici meno frustranti. Inoltre, la nuova modalità "Moderna", simile a quella vista in Donkey Kong Country Returns 3D, aggiunge un ulteriore punto vita a Donkey Kong e Diddy, facilitando l'avanzamento nei livelli più impegnativi.
Il titolo HD promette una veste grafica migliorata, e sotto molti aspetti mantiene questa promessa.
I modelli di Donkey Kong e Diddy sono stati aggiornati con un numero maggiore di poligoni e dettagli come il "Conker Fur" (un effetto che rende il pelo più realistico).
Anche gli ambienti hanno beneficiato di un leggero miglioramento, con colori più vivaci e texture più definite.
Gli aggiornamenti grafici sono evidenti, ma non rivoluzionari.

Gli ambienti appaiono più puliti e i modelli dei personaggi più dettagliati, ma le differenze si notano principalmente nelle cutscene o alla fine dei livelli.

titolo
DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

day one
16 GENNAIO

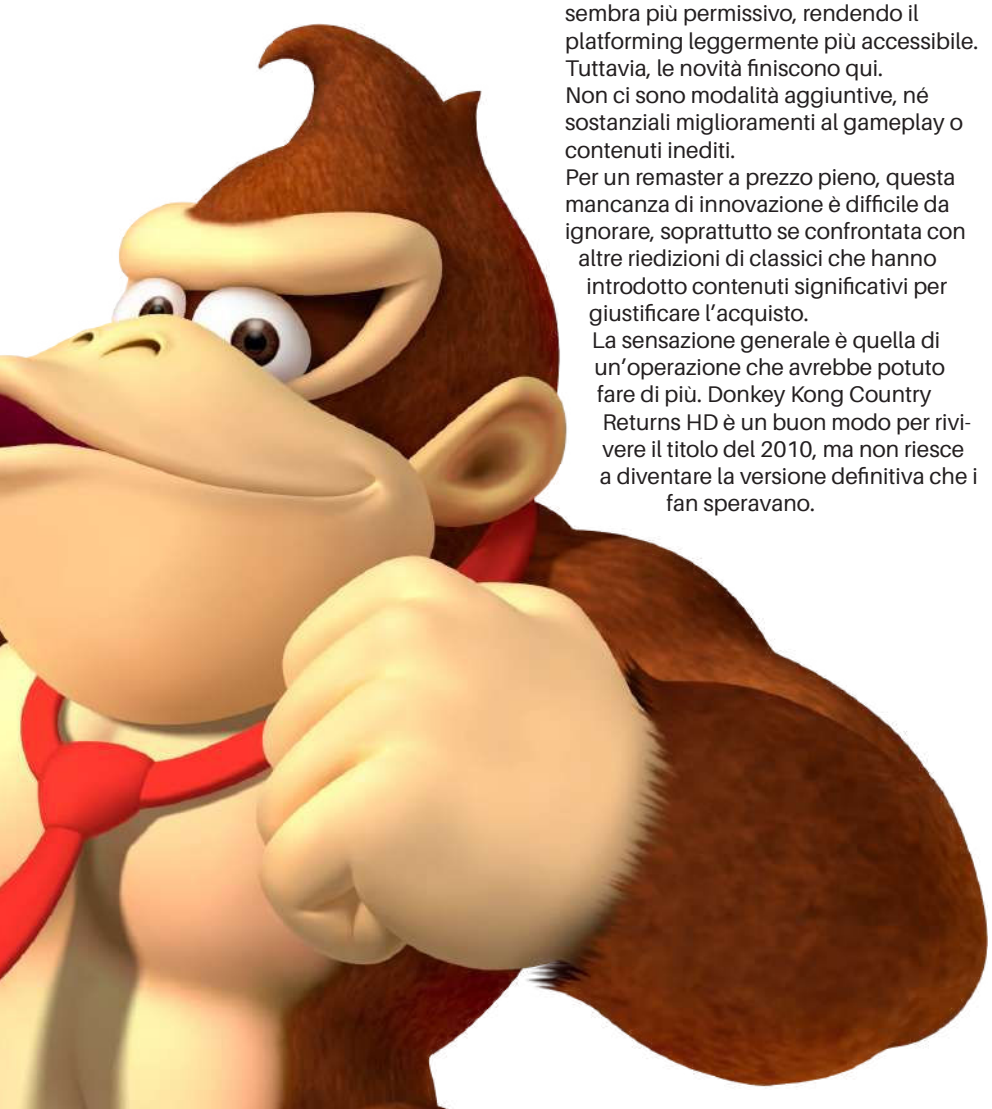
console
NSW

genere
ACTION

sviluppo
FOREVER ENTERTAINMENT

publisher
NINTENDO

Tuttavia, alcuni dettagli lasciano un po' di amaro in bocca. Ad esempio, il mix audio risulta sbilanciato: le musiche di caricamento sono troppo alte, mentre alcune cutscene sono quasi impercettibili.
Inoltre, ci sono piccoli problemi tecnici, come animazioni allungate o frame drop occasionali durante momenti più intensi, che stonano considerando che il gioco proviene da una console meno potente come il Wii.
Oltre ai miglioramenti grafici, Donkey Kong Country Returns HD include i livelli extra presenti nella versione 3DS, offrendo un piccolo incentivo per chi non li avesse mai giocati.
Anche il sistema di salti sui nemici sembra più permissivo, rendendo il platforming leggermente più accessibile.
Tuttavia, le novità finiscono qui.
Non ci sono modalità aggiuntive, né sostanziali miglioramenti al gameplay o contenuti inediti.
Per un remaster a prezzo pieno, questa mancanza di innovazione è difficile da ignorare, soprattutto se confrontata con altre riedizioni di classici che hanno introdotto contenuti significativi per giustificare l'acquisto.
La sensazione generale è quella di un'operazione che avrebbe potuto fare di più. Donkey Kong Country Returns HD è un buon modo per rivivere il titolo del 2010, ma non riesce a diventare la versione definitiva che i fan speravano.



La mancanza di cura nei dettagli tecnici e l'assenza di miglioramenti sostanziali fanno apparire questo remaster più come un porting con qualche ritocco che come un vero aggiornamento.
Il broad feeling che si percepisce è quello di un'opportunità mancata.
Questo remaster avrebbe potuto ridefinire il titolo originale, ma si accontenta di essere un'esperienza piacevole, senza mai spingersi oltre.
Donkey Kong Country Returns HD rimane un grande gioco grazie alle solide basi gettate da Retro Studios, ma questa versione per Switch non offre abbastanza per giustificare l'acquisto a prezzo pieno, soprattutto per chi ha già giocato l'originale o la versione 3DS.
Chi non ha mai vissuto l'avventura originale troverà comunque un'esperienza divertente e impegnativa, con livelli memorabili e un gameplay soddisfacente.
Tuttavia, per i fan di lunga data, la mancanza di novità e i piccoli difetti tecnici potrebbero rendere questa riedizione una delusione.
Per chi cerca la migliore esperienza di Donkey Kong moderno, il consiglio è di rivolgersi a Donkey Kong Country: Tropical Freeze, che rimane il capolavoro della serie.

INNISTRAD REMASTERED

E' ormai una tradizione quella di iniziare l'anno di Magic con un set remastered.

Dopo i successi di Dominaria e Ravnica, lo scorso 24 gennaio 2025 è stato rilasciato Innistrad Remastered: l'espansione che mostra il meglio del piano di Innistrad.
L'espansione è composta da 290 carte, più svariate ristampe con grafiche alternative, sono presenti anche carte re-immaginate provenienti da altri set non legati ad Innistrad.
Sul piano delle abilità tornano tutte le abilità presenti nelle espansioni precedenti, rivediamo: **Unione d'Anime, Disturbare, Combinare, Emergere, Follia, Incrementare, Flashback, Indaga, Immortale, Diurno, Notturno, Trasforma** e le pedine **Indizio e Sangue.**
Dando uno sguardo alle migliori, notiamo molte carte famose, iniziando dalle comuni vediamo **Ispettrice di Thraben** (ottima per generare Indizi) e **Scopritore di Segreti//Insetto Aberrante** (una delle creature comuni più aggressive di sempre).
Per le non comuni vediamo classici come **Raccoglitore di Offerte di Sangue** (eccezionale nei Sacrifice per generare vantaggi) e **Maniaco da Laboratorio** (la carta cardine degli archetipi Oops! All Spells! e simili).
Per le rare abbiamo ondate di carte classiche: **Angelo della Restaurazione** (un classico per i Midrange per sfruttare le meccaniche di Blink), **Thalia, Catara Eretica** (un classico degli Human per controllare), **Annuncio di Matrimonio// Festa Nuziale** (utile nei Token e negli Weenie per generare pedine), **Impulso del Maelstrom** (un removal classico, sempre utile), **Battipista Instancabile** (un classico nei Midrange per generare indizi), **Strisciante del Sepolcro** (un classico per attaccare negli archetipi Hogaak), **Druido Eremita** (la carta cardine dell'omonimo archetipo di Vintage) e il ciclo delle **Slow Land**.
Infine, tra le rare mitiche migliori vediamo: **Emrakul, la Fine Promessa** (sempre utile negli archetipi Eldrazi), **Behemoth dagli Zoccoli Craterici** (la finale degli Elf Tribal), **Mago Lanciorapido** (un cult nei Midrange per sfruttare magie veloci), **Edgar Markov** (il comandante perfetto per gli archetipi Vampire Tribal), **Griselbrand** (una delle finale dei Reanimator di qualsiasi formato), **Capocaccia delle Colline//Devastatore delle Colline** (giocato nei Jund e nei Gruul di più formati), **Sigarda, Schiera degli Aironi** (ottime nei Midrange per proteggersi dai sacrifici), **Il Massacro del Gancio da Carne** (uno dei migliori mass removal in circolazione), **Liliana del Velo** (una delle migliori Liliana di sempre, un cult per i Control e i Midrange), **Sorin, Signore Sanguinario Imperioso** (planeswalker eccezionale negli archetipi Vampire Tribal), **Fare Breccia** (cult obbligatorio negli archetipi Instant Reanimator), **Garruk Spietato//Garruk Maledetto dal Velo** (ottimo nei 4C di più formati), **Avacyn, Angelo della Speranza e Arcangelo Avacyn//Avacyn, la Purificatrice** (classici per il Commander).
Fare una selezione in questi set remastered è sempre arduo, questa volta sembra che sia state inserite davvero le migliori carte (per amor della cronaca: manca all'appello solo **Thalia, Protettrice di Thraben e Gabbia del Becchino**) per giunta sono presenti anche ottime ristampe inattese di altri set.
Inutile dire che si tratta di un'ottima occasione per recuperare carte molto potenti, l'esperienza di gioco in draft è davvero interessante.
Consigliato!

a cura di Valerio Turrini

UN MUSOU CHE ACCONTENTA TUTT

E CHE ALZA L'ASTICELLA PER IL GEN

Nella ormai lunga tradizione del genere "Musou", lo sviluppatore Omega Force in casa Koei

Omega Force ha il merito di aver elevato un genere di base molto semplice e di aver proposto negli anni diversi giochi di spicco, che hanno divertito i fan e conquistato le classifiche di vendita soprattutto in Giappone.
Il genere dei musou è un derivato degli action, che basa tutto sui combattimenti uno contro mille, mettendoci di fronte una moltitudine di nemici da massacrare a suon di spadate e abilità speciali senza stare troppo a pensare a tattiche, combo e azioni evasive.
Dynasty Warriors è una di quelle serie che soprattutto in epoca Playstation 2 si è imposta con successo anche in Europa, conquistandosi la sua piccola fetta di fanbase che da tempo chiedeva un nuovo capitolo e una serie di novità.
In soccorso arriva Dynasty Warriors Origins, il nuovo capitolo della serie che ci catapulta nell'era dei Tre Regni, lo stesso periodo storico che abbiamo esplorato in Wo Long: Fallen Dynasty, ma che per il suo corso degli eventi parecchio tumultuoso si presta decisamente meglio ad un gioco dove il combattimento è su larghissima scala.
Le prime ore di gioco fungono come di consueto da tutorial, per introdurre le basiche nozioni di gameplay e le novità introdotte in questo Dynasty Warriors Origins.

Pad alla mano si capisce subito di essere tornati a casa, visto che il gioco mantiene il suo appeal originale ma introduce diverse novità che faranno gola sia ai vecchi che ai nuovi giocatori.

La fluidità delle combo e la varietà è decisamente un punto di forza di questo gioco, con le combo che sono anche personalizzabili e concatenabili con le varie armi a nostra disposizione, andando ad ampliare enormemente le possibilità offerte dal genere.
Una volta sbloccate altre armi oltre alla spada, possiamo cambiarle a combo in corso e continuare la combo, con le animazioni che seguono in maniera eccelsa i movimenti del giocatore e rendono il combattimento visivamente spettacolare.
Tanta di questa spettacolarità è data dalla mole di nemici presente a schermo che spesso raggiunge il migliaio di unità, un numero impressionante. Il sistema di combattimento è come da tradizione dei musou molto semplice e immediato, con un tasto assegnato ai colpi leggeri e uno ai pesanti a dirigere l'orchestra delle combo e con una serie di abilità speciali assegnate a delle comodissime shortcut.
All'arsenale del nostro Viandante non mancano ovviamente le mosse musou, delle abilità speciali che si sbloccheranno una volta riempita la barra del coraggio e che sono capaci di eliminare centinaia di nemici alla volta.

Seppure il sistema di gameplay dei musou e di questo Dynasty Warriors in particolare possa spingere il giocatore verso il compulsivo button mashing, la bellezza delle animazioni e della messa a schermo del gioco spinge il giocatore a testare le varie combo e a concatenarle, per creare la mattanza più scenografica e cinematografica possibile.
Tra le novità della serie troviamo anche una serie di manovre elusive che torneranno particolarmente utili durante le boss fight che in Dynasty Warriors Origins sono state ampliate e rese decisamente più impegnative e complesse.
La complessità e la profondità delle boss fight potrebbe far storcere il

TI
ERE!

Tecmo si è imposto nel tempo come il favorito dai fan

titolo
DYNASTY WARRIORS ORIGINS

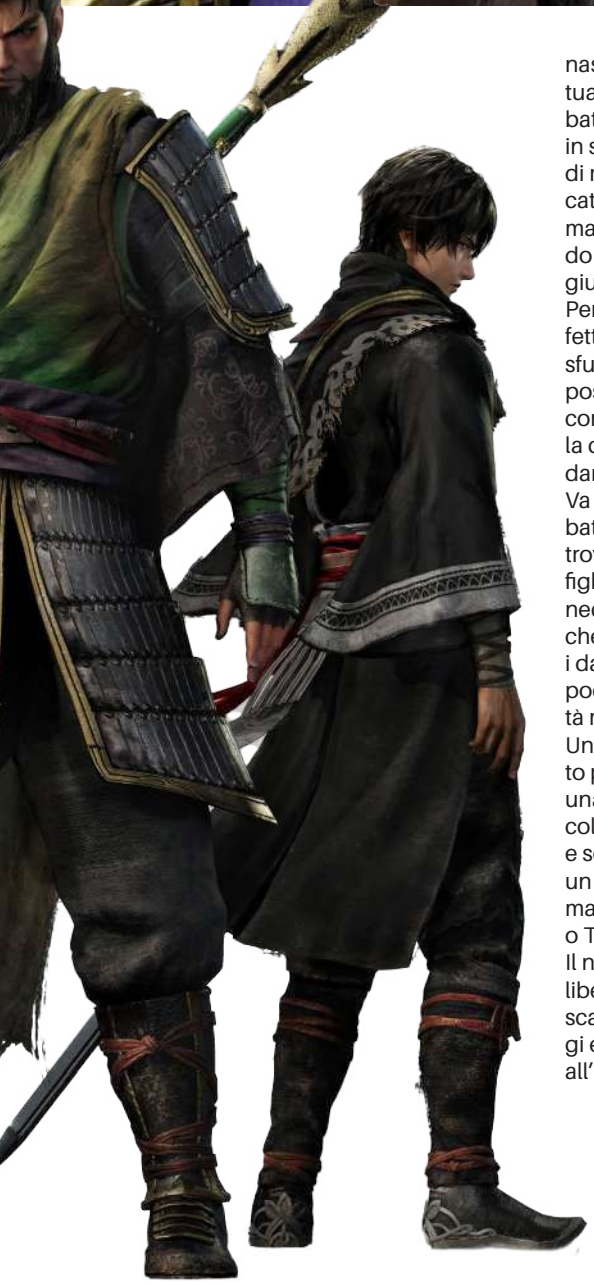
day one
17 GENNAIO

console
PS5 XBOX

genere
ACTION

sviluppo
OMEGA FORCE

publisher
KOEI TECMO



naso ai fan dei musou, che non sono abituati a doversi "impegnare" per vincere le battaglie, ma non parliamo di boss fight in stile souls, ma bensì di ottimi momenti di rallentamento dell'azione, dove al giocatore viene richiesto di approcciarsi in maniera più ragionata e tattica, sfruttando i punti deboli del nemico per aprire le giuste finestre d'attacco.
Per farlo ci serviremo delle parate perfette e delle schivate che serviranno per sfuggire a tutti gli attacchi che non sarà possibile parare, alle quali sarà possibile concatenare degli attacchi per rompere la difesa nemica per poi iniziare la nostra danza di morte.
Va tenuto presente che mentre per le battaglie su larga scala difficilmente ci troveremo in difficoltà, durante le boss fight le varie manovre evasive saranno necessarie per poter proseguire visto che, quando veniamo colpiti dal nemico, i danni inflitti saranno sostanziosi e ben poco permissivi anche al livello di difficoltà medio.
Un'altra novità che abbiamo apprezzato particolarmente è l'introduzione di una "mappa" esplorabile che funge da collegamento tra i vari campi di battaglia e sostituisce il solito menù asettico, con un sistema inedito che ricorda un po' le mappe degli strategici come Civilization o Total War.
Il nostro vagabondo potrà muoversi liberamente in una mappa ristretta nella scala, dove potrà interagire coi personaggi e le location che ci faranno proseguire all'interno del gioco.

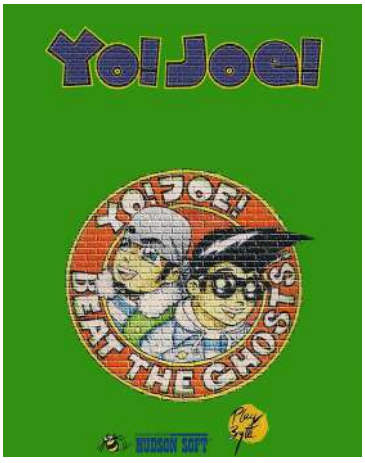
La mappa è la ciliegina sulla torta al lavoro di Omega Force che con Dynasty Warriors Origins ha voluto fare il salto di qualità sotto tutti gli aspetti, incluso quello tecnico.

Il colpo d'occhio è notevole considerando la natura del gioco, dove il grosso della potenza di calcolo è sempre stato dedicato allo spawn dei nemici.
L'hardware delle attuali console è però abbastanza potente per permettere di gestire agilmente la mole di nemici a schermo e regalarci al contempo delle ambientazioni ricche, graficamente appaganti e strutturate, lasciando un vago ricordo delle vuote e asettiche arene a cui la serie ci aveva abituato. Anche le scene di intermezzo subiscono un importante balzo in avanti, con l'unica incertezza che rimane quella dei volti dei personaggi, spesso abbozzati e in generale poco verosimili, ma trattandosi di un musou il colpo d'occhio nel complesso è ottimo e rappresenta ad oggi il comparto tecnico migliore nel suo genere. A completarlo troviamo una colonna sonora originale incalzante e un doppiaggio in inglese convincente anche se, la natura del titolo si presta meglio all'originale in giapponese. Dynasty Warriors Origins è uno dei migliori musou in circolazione ed è perfetto anche per attrarre nuovi giocatori in cerca di un'esperienza di gioco semplice e diretta, senza troppi fronzoli ma comunque appagante e divertente.

DUE PUNK SALVANO IL MONDO A COLPI DI CALCI E PUGNI!

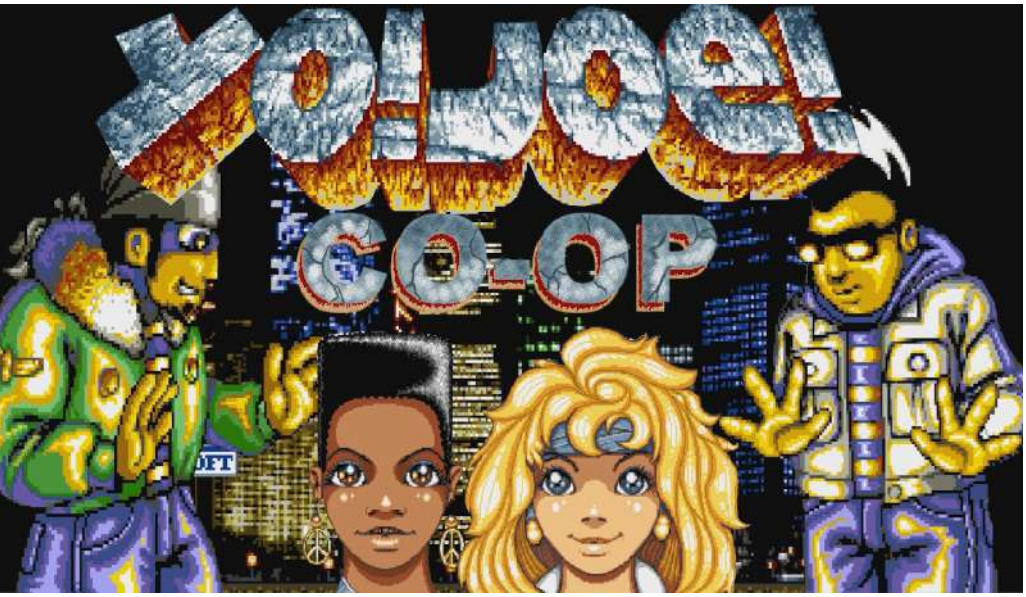
anno
1993

titolo
YO! JOE! BEAT THE GHOSTS
console
AMIGA
genere
ACTION / PLATFORM
sviluppo
SCIPIO
publisher
HUDSON SOFT



Quando si pensa agli anni '90, è impossibile non ricordare la cultura pop piena di energia, colori sgargianti e atteggiamenti "cool".
Ed è proprio in questo contesto che si inserisce Yo! Joe!, un platform d'azione per Amiga che incarna alla perfezione lo spirito scanzonato e sopra le righe dell'epoca.
Uscito nel 1993, questo piccolo gioiello di Scipio è un mix esplosivo di combattimenti frenetici, livelli ricchi di dettagli e un'ironia di fondo che strizza l'occhio al giocatore in ogni momento.
Nonostante sia passato un po' in sordina rispetto ai grandi nomi del tempo, Yo! Joe! merita una riscoperta, soprattutto per gli appassionati di retrogaming che cercano titoli che sappiano divertire senza prendersi troppo sul serio.

La premessa di Yo! Joe! è tanto semplice quanto geniale.
Due amici, un truzzo con i capelli sparati e un punk con la bandana dall'aria rilassata, vengono trascinati in un'avventura assurda per salvare il mondo da una sorta di collettivo di super cattivi.
I due protagonisti, Joe e Nat, dovranno attraversare una serie di mondi pieni di nemici e pericoli, utilizzando nient'altro che i loro pugni, calci e abilità acrobatiche.
La narrazione, in perfetto stile anni '90, è ridotta all'osso e lascia tutto lo spazio al gameplay e all'azione.
Se c'è una cosa che Yo! Joe! fa bene, è mettere il giocatore al centro dell'azione con meccaniche semplici ma incredibilmente divertenti.
Il gioco è un classico platform a scorrimento laterale con un forte focus sui combattimenti corpo a corpo.



Calci volanti, pugni e armi che vanno dal classico tubo di metallo al coltello a serramanico, fino a motoseghe e shuriken sono gli strumenti che i protagonisti usano per affrontare orde di nemici sempre più bizzarri.
Yo! Joe! Piò essere giocato anche in cooperativa rendendo l'esperienza ancora più frenetica e divertente.

Ogni livello è un piccolo puzzle da risolvere insieme, con segreti nascosti dietro muri distruggibili e aree che richiedono un minimo di coordinazione per essere superate.
Anche in solitaria, però, il gioco mantiene la sua verve grazie a un level design ingegnoso e mai lineare e un ritmo serrato che non lascia spazio alla noia.
Un altro punto di forza è la varietà dei mondi: ogni livello è ben caratterizzato passando al classico castello infestato pieno di scheletri e morti viventi, a monasteri o persino templi egiziani, per poi arrivare a città piene di graffiti.
Ogni ambientazione è arricchita da dettagli visivi e nemici tematici, mantenendo alta l'attenzione del giocatore. Ma la varietà risalta anche nel gameplay poiché tra un livello e l'altro vi sono delle sessioni shoot'em up a cavallo di un enorme uccello gigante dove si affrontano ondate di nemici in volo.
Queste possono essere viste un po' come dei bonus stage con la possibilità di recuperare la vita persa nel livello precedente.
Visivamente, Yo! Joe! è un piacere per gli occhi.
Il gioco sfrutta al massimo le capacità dell'Amiga, con sprite colorati, animazioni fluide e ambientazioni ricche di dettagli.
La direzione artistica abbraccia lo stile punk-rock dell'epoca, con un mix di atmosfere urbane e surreali che ricordano da vicino i fumetti underground degli anni '90.
Anche il comparto sonoro è assolutamente all'altezza, con una colonna sonora accattivante che mescola brani rock energici a melodie elettroniche.
Gli effetti sonori, dai pugni che atterrano con un "thud" soddisfacente ai versi dei nemici, contribuiscono a rendere l'azione ancora più coinvolgente. Nonostante i suoi punti di forza, Yo! Joe! non è privo di difetti.
La difficoltà è piuttosto elevata, con livelli che richiedono una precisione quasi chirurgica nei salti e nei combattimenti. Inoltre, il sistema di vite e checkpoint è punitivo, costringendo spesso i giocatori a ricominciare da capo dopo pochi errori.

Un altro limite è rappresentato dalla mancanza di varietà nelle mosse disponibili. Sebbene i combattimenti siano divertenti, dopo un po' si sente la mancanza di un repertorio più ampio di attacchi o abilità speciali.
Un dettaglio curioso su Yo! Joe! riguarda proprio il suo sviluppo. Il team di Scipio era composto da un gruppo relativamente piccolo di sviluppatori, ma nonostante i mezzi limitati, riuscirono a creare un titolo che trasuda passione per ogni pixel.
Il nome del gioco, secondo alcune voci, sarebbe nato come omaggio alla cultura americana, giocando con il motto di G.I. Joe, ma con un tocco più rilassato e ironico.
Un altro aneddoto riguarda il destino del gioco: nonostante fosse pensato per essere portato su altre piattaforme, Yo! Joe! rimase esclusivo dell'Amiga a causa delle difficoltà finanziarie dello sviluppatore, che chiuse poco dopo l'uscita del titolo.
Questo ha contribuito a farne un cult per i possessori della piattaforma, ma ha anche limitato la sua diffusione. Yo! Joe! è un titolo che incarna perfettamente lo spirito degli anni '90: colorato, ironico, frenetico e un po' sopra le righe. Nonostante alcune difficoltà e una distribuzione limitata, rimane un'esperienza imperdibile per chiunque voglia riscoprire un pezzo di storia del retrogaming.
Se avete un'Amiga e un amico con cui condividere una serata di risate e azione, Yo! Joe! è il gioco perfetto per voi. Preparatevi a calci, pugni e a un viaggio indietro nel tempo in un mondo dove salvare il pianeta può essere davvero "cool"!

FINALMENTE SU DISCO IL CAPOLAV
DELL'ACTION CHE HA CONQUISTAT

L'avventura messa in piedi da Game Science è una delle sorprese che più ci ha sconvolto de

In occasione dell'uscita di Black Myth: Wukong in edizione fisica ci sembrava giusto recensirlo a dovere in queste pagine per farlo apprezzare anche ai pochi che ancora non lo conoscessero. Fin dal primo annuncio Black Myth: Wukong ha da subito richiamato l'attenzione dei giocatori, mossi dall'incredibile qualità grafica messa davanti ai loro occhi e dalle premesse tutt'altro che modeste, che promettevano un action frenetico e tecnicamente impegnativo, con elementi prese dai souls e fatte proprie dagli sviluppatori.

La prima esperienza con un titolo AAA di Game Science non solo ha convinto appieno i videogiocatori, ma ha stabilito dei nuovi standard negli action sia per la qualità narrativa della messa a schermo, che per il gameplay frenetico e appagante, che dimostra come ci si può ispirare ai souls dando la giusta dose di personalità da parte degli sviluppatori, non il solito copia e incolla.

Il gameplay in Black Myth: Wukong è ciò che maggiormente vi conquisterà e vi terrà incollati allo schermo, grazie ad una curva di apprendimento ben bilanciata e una moltitudine di combo, abilità e magie che comporranno la nostra danza di morte. Partendo dalle combo più basiche, impareremo a conoscere le sconfinate abilità del nostro Re Scimmia, arricchendo il nostro campionario di abilità e magie da concatenare contro i nemici che Game Science ci metterà di fronte, riuscendo a creare delle danze di morte incredibilmente appaganti sia dal punto di vista visivo che ludico.

I moveset si andranno ad ampliare ulteriormente una volta sbloccate e padroneggiate le prime trasformazioni, che permetteranno al nostro personaggio di prendere temporaneamente le sembianze di differenti creature, ognuna dotata del proprio moveset personale. Ciò che rende il sistema di combattimento di Black Myth: Wukong una vera gioia per gli occhi è l'ampio portafoglio di animazioni ed effetti visivi che il gioco offre.

La resa grafica è parte integrante del gameplay che grazie alle animazioni sempre ben concatenate e agli effetti visivi particellari che si scatenano a schermo, rende l'azione fluida a tal punto da ingannare continuamente l'occhio.

Black Myth: Wukong dà poi il meglio di sé durante le boss fight: vera punta di diamante del gioco e punto di partenza per l'industria che dovrà impegnarsi per offrire esperienze simili.

ORO

O TUTTI

ello scorso anno

titolo
BLACK MITH WUKONG

day one
12 DICEMBRE

console
PS5

genere
ACTION RPG

sviluppo
GAME SCIENCE

publisher
GAME SCIENCE

Il lavoro artistico dietro ad ogni singolo boss principale e secondario che abbiamo affrontato durante le oltre 30 ore di gioco ha dell'incredibile, con personaggi caratterizzati in maniera eccelsa, che rimangono impressi anche senza proferire parola, a riprova di come il lavoro artistico in Black Myth: Wukong sia stato curato ai massimi livelli.
I moveset dei boss inoltre sono sempre impegnativi al punto giusto, mai frustranti ai livelli di un souls e con ottimo rapporto rischio-ricompensa, che invogliano a un approccio più conservativo rispetto al resto dell'avventura ma mai rinunciatario o difensivo.
Durante tutta l'avventura si è sempre ben consapevoli del potere a nostra disposizione, di essere una leggenda vivente che può affrontare tranquillamente tutti i nemici che affronteremo, a patto di essere pronti e abili a sufficienza.
Come da tradizione souls la pratica rende perfetti e con alcuni boss ci si trova a dover imparare alla perfezione i pattern di attacco per batterli, una pratica che alla fine vi lascerà una soddisfazione immensa.
Questo senso di aver appena conquistato il mondo una volta battuto un boss ce lo abbiamo avuto solo con quel mostro sacro di Sekiro per farvi capire.

Black Myth: Wukong oltre a divertire e a regalare un'esperienza ludica completa e appassionante, riesce anche a raccontarci una storia ben scritta e memorabile.

La sceneggiatori di Black Myth: Wukong è ispirata da uno dei racconti più importanti della letteratura classica cinese, Il Viaggio in Occidente, opera del sedicesimo secolo da cui sono è stato tratto un altro bellissimo gioco che vi consigliamo di recuperare che è Enslaved: Odyssey to the West e tra le altre cose, Dragon Ball. Il caro vecchio Son Goku è infatti ispirato al protagonista di quest'opera, Son Wukong che altri non è che il Re Scimmia protagonista di Black Myth: Wukong.
Lo sviluppatore ha liberamente ispirato il gioco all'opera ma si è discostata dagli eventi narrati nel romanzo, preferendo una sceneggiatura originale che funge quasi da sequel rispetto all'opera letteraria, riuscendo a creare una sceneggiatura libera da vincoli e appassionante.
Black Myth: Wukong è senza ombra di dubbio uno dei titoli migliori usciti nel 2024, un gioco completo in ogni sua parte, che diverte, appassiona e porta a schermo un livello tecnico e ludico davvero impressionante per un team emergente nel mondo dei titoli AAA.

XIAOMI 15: MENO CORNICI PIÙ PO

Il nuovo smartphone dell'azienda cinese piace per il giusto compromesso tra dimensioni, p

Xiaomi 15 è tra i primi a montare il chip Qualcomm Snapdragon 8 Elite di ultimissima generazione, con una CPU custom molto più potente di quella dell'anno precedente e che a giudicare dai primi benchmark promette davvero faville in un po' qualunque contesto.
Negli ultimi anni, Xiaomi ha dimostrato di essere protagonista indiscussa nel panorama degli smartphone, evolvendo costantemente i suoi dispositivi di punta. Con lo Xiaomi 15, il produttore cinese ha alzato ulteriormente l'asticella, offrendo un dispositivo che combina prestazioni, design e autonomia.
Questo smartphone non solo rappresenta un degno successore dello Xiaomi 14, ma si pone anche come una valida alternativa agli ultimi iPhone di Apple, in particolare l'iPhone 16.

Design e display

Xiaomi ha anche fatto progressi dal punto di vista del display, che è più luminoso e ha cornici ancora più sottili - appena 1,38 mm su tutti e quattro i lati. Il pannello del 15 Pro è un 6,7" LTPO con refresh variabile max 120 Hz e risoluzione QHD+ 1440p. Grazie a un nuovo substrato organico M9 la luminosità di picco arriva addirittura a 3.200 nit; lo scanner di impronte digitali passa alla tecnologia ultrasonica. Per quanto riguarda Xiaomi 15 "liscio", invece, la diagonale scende a 6,36" e la risoluzione 1,5K 1200p.
Il nuovo Xiaomi 15 si distingue immediatamente per il suo design elegante e compatto. Con un display da 6,36 pollici, questo smartphone si posiziona come uno dei dispositivi di fascia alta più piccoli e maneggevoli sul mercato. L'azienda cinese ha mantenuto le dimensioni compatte del suo predecessore, ma ha apportato migliorie significative al design, rendendolo più sottile e leggero.
Xiaomi ha anche fatto progressi dal punto di vista del display, che è più luminoso e ha cornici ancora più sottili - appena 1,38 mm su tutti e quattro i lati. Il pannello del 15 Pro è un 6,7" LTPO con refresh variabile max 120 Hz e risoluzione QHD+ 1440p. Grazie a un nuovo substrato organico M9 la luminosità di picco arriva addirittura a 3.200 nit; lo scanner di impronte digitali passa alla tecnologia ultrasonica. Per quanto riguarda Xiaomi 15 "liscio", invece, la diagonale scende a 6,36" e la risoluzione 1,5K 1200p.
Il dispositivo è disponibile in una varietà di colorazioni, tra cui verde menta, azzurro, bianco e nero, oltre a versioni speciali come la Bright Silver e la Diamond Limited Edition. Quest'ultima si distingue per dettagli unici come cristalli integrati nel telaio e una cover in pelle di coccodrillo, rendendolo un prodotto di lusso per gli appassionati.
Le cornici del display sono state ulteriormente ridotte, misurando appena 1,4 millimetri, con un impressionante rapporto schermo-scocca del 94%.
Nonostante il design sottile, la qualità costruttiva rimane eccezionale: il vetro Dragon Crystal Glass, utilizzato per la protezione dello schermo, promette una resistenza dieci volte superiore rispetto al Gorilla Glass Victus. Inoltre, il dispositivo è certificato IP68, garantendo protezione contro polvere e acqua.
Il display OLED LTPO da 6,36 pollici rappresenta uno dei punti di forza del dispositivo. Con una risoluzione di 2670 x 1200 pixel e una densità di 460 PPI, il pannello offre una qualità d'immagine eccellente. La frequenza di aggiornamento a 120 Hz garantisce una fluidità straordinaria, mentre la luminosità di picco supera i 3.500 nit in modalità HDR, rendendolo uno dei display più luminosi attualmente sul mercato.
Durante i test, il display ha mostrato colori vividi e contrasti intensi, offrendo un'esperienza visiva di altissimo livello sia per la fruizione di contenuti multimediali che per il gaming.

TENZA

restazioni e comparto fotografico

Performance

Sotto la scocca, lo Xiaomi 15 è alimentato dal nuovissimo processore Snapdragon 8 Elite, prodotto con un processo a 3 nm. Questo SoC octa-core è in grado di raggiungere velocità fino a 4,32 GHz sui core principali, supportato da una GPU Adreno 830. Il dispositivo è disponibile in configurazioni con fino a 16 GB di RAM LPDDR5X, offrendo prestazioni senza compromessi.
I benchmark confermano la potenza dello Snapdragon 8 Elite, con un punteggio AnTuTu di 2.677.100 punti, che lo colloca tra i dispositivi Android più veloci sul mercato. Anche in scenari di utilizzo intenso, come il gaming o l'editing video, lo Xiaomi 15 offre una fluidità impeccabile. Tuttavia, è importante notare che il processore tende a surriscaldarsi sotto carico prolungato, un aspetto che potrebbe influire sul comfort d'uso durante sessioni particolarmente lunghe.

Batteria

Uno dei miglioramenti più significativi riguarda inoltre la batteria. Con una capacità di 5.400 mAh, superiore del 17% rispetto allo Xiaomi 14, il dispositivo garantisce un'autonomia straordinaria. Grazie all'uso di un anodo in silicio-carbonio, la batteria offre una maggiore densità energetica, assicurando fino a due giorni di utilizzo moderato con una singola carica.
La ricarica rapida a 90 W consente di passare dall'1% all'80% in soli 30 minuti, mentre la ricarica completa richiede appena 45 minuti. Inoltre, il dispositivo supporta la ricarica wireless a 50 W e la ricarica wireless inversa a 10 W, offrendo una flessibilità notevole per gli utenti che utilizzano accessori compatibili.

Software

La parte software è affidata alla HyperOS 2.0, basata su Android 15, che introduce numerose novità in termini di personalizzazione e funzionalità AI. Tra le nuove caratteristiche figurano widget avanzati, sfondi animati e la possibilità di generare testi o trovare immagini specifiche tramite descrizioni.
Sebbene la versione cinese presenti alcune limitazioni linguistiche, la versione globale beneficerà della collaborazione di Xiaomi con Google per migliorare l'integrazione delle funzionalità AI. L'azienda garantisce inoltre aggiornamenti del sistema operativo per 4 anni e patch di sicurezza per 5 anni, offrendo un supporto a lungo termine che si allinea agli standard dei principali competitor.

Fotocamera

Xiaomi 15 e 15 Pro propongono anche un nuovo modulo fotografico, sempre in collaborazione con Leica. Entrambi i modelli hanno un setup con tripla fotocamera posteriore, tutti i sensori da 50 MP, ma la telefoto del 15 Pro ha un'ottica periscopica con focale equivalente di 120mm e supporta lo zoom lossless 10x (focale equivalente 240mm). La fotocamera frontale è da 32 MP. Le batterie sono enormi in rapporto alle dimensioni: 5.400 mAh per il 15, addirittura 6.100 mAh per il modello Pro.
La fotocamera ultragrandangolare, sebbene offra un bilanciamento cromatico simile alla principale, mostra qualche limite in termini di nitidezza ai bordi. Il teleobiettivo, invece, ha subito un downgrade rispetto allo Xiaomi 14, passando da uno zoom ottico 3,2x a 2,6x. Nonostante ciò, il teleobiettivo è in grado di catturare immagini di alta qualità fino a un ingrandimento 5x.
La fotocamera selfie da 32 MP supporta registrazioni video fino a 4K a 60 FPS e scatta foto di ottima qualità senza pixel binning. Anche le fotocamere posteriori si distinguono per la capacità di registrare video fino a 8K a 24 FPS, garantendo una resa video professionale.

Nintendo Switch™ 2 sta

Linea accessori per

arrivando, la aspettiamo!

Nintendo Switch™2

BIGBEN

Pokémon

GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

Scarlatto e Violetto AVVENTURE INSIEME

DISPONIBILE DAL 28 MARZO

©2025 Pokémon / Nintendo / Creatures / GAME FREAK.